NEWSLETTER

EDITORIAL:

Neste número, o Newsletter trás a resolução completa do jogo The Great Escape, com mapa e dicas. E também o mapa do adventure Knightmare, além das dicas e pokes.
Para o próximo número, precisamos que vocês nos envie novos assuntos para serem publicados no jornal. No nº 4, abriremos uma nova sessão,(Dicas de Programação) que terá programas em Basic e Linguagem de Máquina.

Atenciosamente,

Número 3 - Newsletter - Boletim Informativo - Outubro de 1989

Dicas e Dnapaças

XECUTOR

TRATA-SE DE UM EXCELENTE JOGO DE COMBATE ESPACIAL, QUE PODE SER JOGADO POR DUAS PESSOAS CONTRA OS INVASORES ESPACIAIS.
OS OBJETIVOS SAO SIMPLES, DESVIAR DE OBSTACULOS, DESTRUIR TUDO QUE SE MOVE E AO FIM DE CADA ESTAGIO , DESTRUIR UMA ENORME NAVE MAE.
DURANTE O CAMINHO, VOCE PODERA ARMAR SUA NAVE DA MELHOR MANEIRA POSSIVEL E AI ESTA A DUVIDA, COMO ACIONAR OS SISTEMAS DE ARMAS ???????
O PROCESSO E' SIMPLES E VOU DESCREVE-LO MINUCIOSAMENTE, VOCE JA' DEVE TER NOTADO QUE QUANDO VOCE DESTROI UMA HORDA INTEIRA DE NAVES OU UMA TORRE LATERAL,APARECE UMA "BOLA" QUE FICA PISCANDO, SE VOCE ATINGIR ESSA BOLA, A ARMA MOSTRADA NO PAINEL MUDARA', POREM SE VOCE QUISER ACIONAR ESTA ARMA, BASTA "PEGA-LA" COM SUA NAVE CONFORME O EXEMPLO ABAIXO:
VAMOS SUPOR QUE VOCE PRECISE ACIONAR OS MISSEIS, ENTAO TODAS AS ESFERAS QUE ENCONTRAR PELO CAMINHO DEVERAO SER DESTRUIDAS, ATE' QUE O PAINEL A SUA DIREITA INDIQUE O MISSIL E ENTAO NA PROXIMA ESFERA VOCE NAO IRA ATIRAR E SIM, PASSAR SOBRE ELA COM A SUA NAVE E PRONTO, AGORA VOCE POSSUI MISSEIS PHOTON PARA LHE AJUDAR.
DICAS DAS ARMAS ESPECIAIS:
VELOCIDADE: DA MAIOR MOBILIDADE MAS NAO E' ACONSELHAVEL.
DUPLICACAO DE VELOCIDADE DE DISPARO: SE ACIONAR ESTE SISTEMA, VOCE VAI ATIRAR COM MAIOR RAPIDEZ.
TIRO DUPLO: DUPLICA O SEU LASER, COM DOIS CANHOES.
MISSEIS PHOTON: EXCELENTES PARA COMBATER OS CACAS INIMIGOS, POREM PESSIMOS PARA COMBATER A NAVE MAE.
TIRO TRIPLO: TRES CANHOES LASER, DISPARANDO PARA FRENTE.
TIRO 360 GRAUS: PERMITE ATIRAR EM TODAS AS DIRECOES.
ESCUDO: FORNECE UM ESCUDO A PROVA DE TIROS INIMIGOS.

EQUINOX

ESTE E' UM DOS JOGOS MAIS COMPLEXOS QUE EU JA' CONHECI.
O OBJETIVO E' DESTRUIR OS SEIS NIVEIS.
PARA QUE VOCE OBTENHA SUCESSO EM SUA MISSAO SEGUE ABAIXO:

PASSAPORTE- E' PARA SER USADO NO TELETRANSPORTADOR E DA DIREITO A IDA E VOLTA.
DESINTEGRADOR- DESATIVA O CAMPO DE FORCA E PRENDE O OBJETO.
PA'- PARA ESCAVAR DESMORONAMENTOS LATERAIS.
CHAVE- ABRE PORTAS DA MESMA COR DA CHAVE.
PA'2- PARA ESCAVAR DESMORONAMENTOS NO SOLO.
BLOQUEADOR DE PROTONS- DESATIVA O CAMPO LASER.
RECARREGADOR - DA ENERGIA A SUA ARMA.
RECARREGADOR 2- RECARREGA O THRUST.
REATOR- PARA SE COLOCAR EM NUCLEOS E DESTRUIR OS NIVEIS.
TELETRANSPORTADOR- PARA MUDAR DE NIVEL.
COMPUT- SALA DOS COMPUTADORES.
BOMBA- DESTROI TODOS OS INIMIGOS DA TELA.

INPACT
OS PASSAPORTES PARA OS DEMAIS NIVEIS SAO:
EGGS,CHIP,LEAD,TICK,CASE,FACE & USER.

MASK III VENOM STRIKE BACK
OS PASSAPORTES PARA OS TELE-TRANSPORTES SAO:
MAYHEM,TRANSMOGRIFY,VALKYR & PETALS OF DOOM.

SABOTEUR II
OS CODIGOS PARA AS MISSOES SAO:
MISSAO II-JONIN
MISSAO III-KIME
MISSAO IV-KUJIKIRI
MISSAO V-SAIMENJITSU
MISSAO VI-GENIN
MISSAO VII-MI LUKATA
MISSAO VIII-DIM MAK

THE VINDICATOR
PARA MUDAR DE NIVEIS, TECLE :
VALSALVA MANOEUVRE PARA IR PARA O NIVEL II.
EUSTACHIANTUBES PARA IR PARA O NIVEL III.

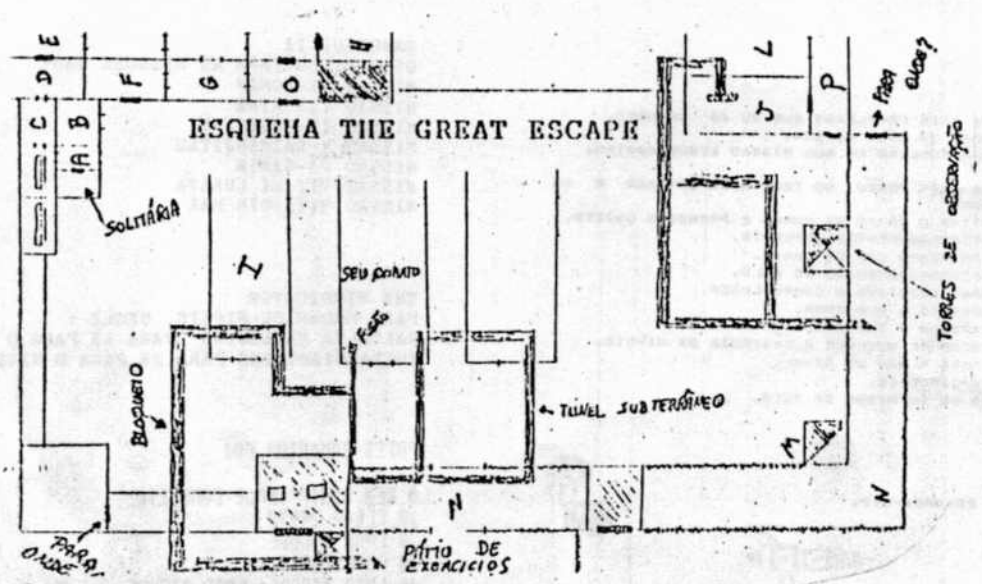
POKES SAMANTHA FOX

```
5 REM STRIP TEASE COMPLETO
10 CLEAR 24999
20 LOAD **CODE
30 POKE 23570,16
40 LOAD **CODE: LOAD **CODE
50 POKE 23570,6: POKE 16542,6
60 RAND USR 16440
```

THE GREAT ESCAPE

OBJETIVO:ESCAPAR DE UM CAMPO DE CONCENTRACAO ALEMAO.
JOGO:NA MINHA OPINIAO ESTE JOGO E'SIMPLESMENTE FANTASTICO E QUE MESMO JOGANDO-O VARIAS VEZES,AINDA NAO ENJOEI.
QUANDO O JOGO PASSAR ESCOLHA SINCLAIR OU KEMPSION PARA JOGAR COM OS JOYSTICK,PARA MELHOR ASSIMILAR OS MOVIMENTOS,GIRE OS JOYSTICKS DE FORMA QUE OS MOVIMENTOS SEJAM OS MESMOS DO JOGO.SUPONHAMOS COMO EXEMPLO O JOYSTICK DA DYNACON,ENTAO,ELE POSSUI UM BOTAO NA SUA BASE,GIRE O JOYSTICK DE MODO QUE ESTE BOTAO FIQUE"APONTADO"PARA SUA MAO ESQUERDA.FEITO ISTO VAMOS JOGAR:
O JOGO SEGUE O SEGUINTE SISTEMA:SE VOCE QUISER SER UM PRISIONEIRO BONZINHO,SOLTE OJOYSTICK E DEIXE O COMPUTADOR FAZER SUAS TAREFAS.SE VOCE QUISER SER UM PRISIONEIRO MODELO,FACA VOCE MESMO SUAS ACOES.
PARA MELHOR ENTENDIMENTO COLOQUEI LETRAS NA SALA DO MAPA.
A-CHAVE PARA PORTA E
B-SALA DE ENCOMENDAS"RED CROSS PARCEL",NESTA SALA EXISTE,DEPENDENDO DE CADA DIA,UMA CAIXA COM UMA CRUZ.PEGUE A CAIXA E ABRA,(VEJA COMO ABRIR MAIS ABAIXO).
C-SALA DE MANTIMENTOS.
D-SALA DO RADIO
E-SALA VAZIA
F-SALA DE UNIFORMES
G-SALA DA LANTERNA
H-SALA DE DOCUMENTOS,CONTEM UMA CHAVE PARA ABRIR A PORTA EXTERNA DA SALA O
J-SALA DE FERRAMENTAS,CONTEM A PA'DE FERRO PARA ABRIR O BLOQUEIO NO TUNEL.
L-SALA DE CARPINTARIA,PUSSUI UM ESTOJO DE FERRAMENTAS PARA ARROMBAR PORTAS.
M-CHAVE PARA ENTRAR NA SALA P(EMBAIXO DATORRE).
N-AREA GUARDADA PARA CAES.

PARA PEGAR OBJETOS,MOVA O JOYSTICK PARA A DIREITA OU ESQUERDA.
SENDO A ESQUERDA PARA PEGAR E A DIREITA PARA SOLTAR.PARA EXECUTAR ACOES COMO ABRIR PORTAS,CAVAR,ARROMBAR,ETC...MOVA O JOYSTICK PARA CIMA OU PARA BAIXO.
QUANDO VOCE ACORDAR,DIRIJA-SE LOGO PARA O PONTO M E PEGUE A CHAVE,NAO PARECE SERVIR CHAVE,O QUE SE VE E'APENAS UM FILETE,PEGUE-O.
VA'ATE' A PORTA DA SALA P E ABRA-A,MAS TOME CUIDADO,SE A SIRENE COMECAR A TOCAR,PROCURE NAO ENCOSTAR NOS GUARDAS.
ENTRE NA SALA L E PEGUE AS FERRAMENTAS.AGORA VA'ATE' A PORTA J E ARROMBE A PORTA ESTA OPERACAO DEMORA UM POUCO E SE VOCE TIVER FEITO CERTO,VAI APARECER A FRASE"PICKING THE LOCK".ENTRE NA SALA J,SOLTE A CHAVE E PEGUE A PA'.
CORRA ATE'SEU QUARTO E EMPURRE O FOGAO,VAI APARECER UM BURACO.ENTRE NELE,VAI ESTAR ESCURO,MAS NAO SE PREOCUPE ISTO OCORRE PORQUE VOCE ESTA' SEM A LANTERNA,APENAS AVANCE UM POUCO E SOLTE SUAS COISAS(TAS E FERRAMENTAS).SE A PANTEIRA ESTIVER VERDE SIGAATE'A SALA A E PEGUE A CHAVE PARA ABRIR A PORTA E,ENTRE E SIGA ATE'A SALA G,PEGUE A LANTERNA E SIGA PARA A SALA F,PEGUE O UNIFORME E VISTA-O.AGORA NENHUM GUARDA TE RECONHECERA'SO'O CHEFE DELES,TOME CUIDADO COM ISSO.
VOLTE PARA O TUNEL DU SEU QUARTO,DEIXE LA'O UNIFORME E A LANTERNA,PEGUE AS FERRAMENTAS PARA ARROMBAR PORTAS E VA'ATE'A PORTA DA SALA H,ARROMBE E PEGUE OS DOCUMENTOS,ESCONDA-OS NO TUNEL,SAIA E COLOQUE O FOGAO NO LUGAR.NAO SE ESQUECA DE DEIXAR LA'TAMBEM,O SEU UNIFORME,AGORA HAJA COMO UM PRISIONEIRO NORMAL,E ESPERE QUE PASSEM DOIS DIAS OU ENTAO VA'PARA A SOLITARIA DUAS VEZES,FAZENDO COISAS ERRADAS.NO TERCEIRO DIA VA'ATE'A SALA B E ABRA A CAIXA E VERIFIQUE SE O ALICATE ESTA'DENTRO,SE ESTIVER PEGUE-O E ESCONDA NO TUNEL.VOCE ESTA' PRONTO PARA FUGIR,MAS AINDA NAO ESTA'PREPARADO PARA A VIDA LA'FORA,FALTAM APENAS UM ITEM.NO QUINTO DIA,VA' ATE'A SALA B NOVAMENTE E PEGUE O QUE ESTIVER DENTRO DA CAIXA,DEVE SER UMA BUSSOLA,PEGUE-A E ESCONDA NO TUNEL,AINDA DENTRO DO TUNEL,PEGUE O ALICATE E OS DOCUMENTOS.SOLTE O JOYSTICK E ESPERE ATE A HORA DE EXERCICIOS,QUANDO ESTIVER DENTRO DO PATIO DE EXERCICIOS FACA UM BURACO NA CERCA E DEIXE OS DOCUMENTOS LA'FORA,VOLTE RAPIDAMENTE PARA O PATIO.
PASSE A NOITE NORMALMENTE NO SEU ALOJAMENTO,E NAO SE ESQUECA DE ESCONDER O ALICATE NO TUNEL.NO DIA SEGUINTE,PEGUE O ALICATE E A BUSSOLA QUE VOCE ESCONDEU NO TUNEL,ESPERE ATE' A HORA DOS EXERCICIOS ,E QUANDO ESTIVER NO PATIO,FACA UM BURACO NA CERCA E FUJA,SOLTE O ALICATE E PEGUE OS PAPEIS E CORRA O MAXIMO QUE PUDER E,PRONTO,VOCE GANHOU O JOGO.
MAS AINDA NAO TERMINOU,HA'MUITOS CAMINHOS A SEGUIR.
SE VOCE QUISER FUGIR NO QUARTO DIA,PODERA'FAZE-LO DE UMA FORMA ENGRACADA;ABRA A CAIXA DA SALA B E PEGUE O DINHEIRO,QUE PARECE COM DUAS BARRAS DE CHOCOLATE.SIGA UM PRISIONEIRO E SOLTE O DINHEIRO PERTO DELE,ENTAO ELE GRITARA' POR SOCORRO OU ALGO PARECIDO,E ATRAIRA'A ATENCAO DOS GUARDAS,PEGUE O ALICATE E OS DOCUMENTOS E FUJA PELA CERCA.



VARIÁVEIS DO SISTEMA TK90X

END DEC	END HEX	TIPO	NOME	DESCRIÇÃO
23552	5C00	S 8	KDBWORK	Leitura do teclado.
23560	5C08	S 1	KEYPRS	Ultima tecla pressionada.
23561	5C09	S 1	RPTDLAY	Auto repetição (35).
23562	5C0A	S 1	RPTCCLE	Intervalo de repetição (5).
23563	5C0B	S 2	PT DEF	Endereço do argumento de função definida pelo usuário (0).
23565	5C0D	S 1	K CLR	Segundo byte de atributos via teclado.
23566	5C0E	S 2	TVCLR	Bytes de cor e controles AT e TAB enviados ao vídeo.
23568	5C10	N 38	PSTRM	Endereço dos canais ligados ao sistema.
23606	5C36	S 2	PTBLCHR	Endereço do conjunto de CHR$ na ROM menos 256 (15360).
23608	5C38	S 1	BUZCCLE	Intervalo do alarme sonoro (64).
23609	5C39	S 1	KCLICK	Intervalo do "clic" do teclado (0).
23610	5C3A	S 1	ERRCD	Código de Mensagem de erro menos 1 (255).
23611	5C3B	N 1	SFLAG0	FLAGS de controle do BASIC.
23612	5C3C	N 1	SFLAG1	FLAGS associados à impressão, no vídeo e na impressora.
23613	5C3D	N 2	P ERR	Indica endereço no STACK para volta após um erro.
23615	5C3F	S 2	PLIST	Indica endereço no STACK para volta após um LIST.
23617	5C41	S 1	CURSOR	Especifica cursor em uso.
23618	5C42	S 2	LNJMP	Linha de execução após GOTO ou GOSUB.
23620	5C44	S 1	INSTRNR	Numero da instrução da linha para onde saltará a execução.
23621	5C45	S 2	EXCLINE	Numero da linha em execução.
23623	5C47	S 1	SUBLEXC	Numero da instrução da linha em execução.
23624	5C48	S 1	BORCLR	Atributos do BORDER e da parte inferior do vídeo.
23625	5C49	S 2	CURLINE	Numero da linha onde está o cursor.
23627	5C4B	N 2	VARADD	Endereço do inicio da área de variáveis de um programa em BASIC.
23629	5C4D	S 2	XVARADD	Endereço da ultima variável atribuida por LET.
23631	5C4F	N 2	CHCADD	Aponta para a tabela de endereços usada por PSTRM.
23633	5C51	N 2	IOADD	Endereço da informação que está sendo utilizada em I/O.
23635	5C53	N 2	PROGBAS	Endereço de inicio da área de memória RAM livre.
23637	5C55	N 2	NEXEXC	Endereço da linha BASIC seguinte a que está sendo executada.
23639	5C57	N 2	ENDDATA	Aponta o último elemento de DATA.
23641	5C59	N 2	INADD	Endereço de instrução direta.
23643	5C5B	S 2	CURADD	Endereço do cursor, dentro da linha avaliada.
23645	5C5D	N 2	CHNXADD	Endereço do próximo CHR$ a ser interpretado.
23647	5C5F	S 2	SYCHADD	Endereço do CHR$ após o sinal "?".
23649	5C61	N 2	WORK PT	Endereço da área de trabalho temporário.

END DEC	END HEX	TIPO	NOME	DESCRIÇÃO
23651	5C63	N 2	STKEND	Endereço final da pilha de cálculo.
23653	5C65	N 2	ADSPFREE	Endereço inicial da memória livre.
23655	5C67	S 1	BREGCAL	Registro de cálculo.
23656	5C68	S 2	MEMCADD	Inicio da área de memória do calculador.
23658	5C6A	S 1	SFLAG2	FLAGS do sistema. Controla entrada de maiusculas (8) e minusculas (0).
23659	5C6B	N 1	SIZE	Quantidade de linhas de edição (2).
23660	5C6C	S 2	LIST NR	Numero da linha inicial para LIST.
23662	5C6E	S 2	CONTJMP	Numero da linha para CONT.
23664	5C70	S 1	CONTNR	Número da instrução para CONT.
23665	5C71	S 1	SFLAG3	FLAGS do sistema.
23666	5C72	S 2	STRVLEN	Comprimento da variável em atribuição.
23668	5C74	S 2	SYTADD	Endereço do próximo elemento na tabela de sintaxe.
23670	5C76	S 2	INITRND	Primeiro numero para RND. RAND N inicializa com valor de N.
23672	5C78	S 3	TV COUNT	Contador de imagens, incrementa a cada 1/60 segundos.
23675	5C7B	S 2	UDGRAPH	Endereço do primeiro CHR$ gráfico definido pelo usuário.
23677	5C7D	S 1	LSTPLOT	Coordenada X do ultimo PLOT.
23678	5C7E	S 1	COORDS	Coordenada Y do ultimo PLOT.
23679	5C7F	S 1	POSIMPR	Posiciona coluna da impressora.
23680	5C80	S 1	PRTADD	Byte menos significativo do endereço da proxima posição de LPRINT.
23681	5C81	S 1	–	Não usado.
23682	5C82	S 2	HVBFFIN	Colunas (32) e linhas (24) da memória de entrada.
23684	5C84	S 2	DFPSPRT	Endereço do PRINT no arquivo de imagens.
23686	5C86	S 2	DFPSPRTL	Endereço do PRINT no arquivo de imagens, linhas inferiores.
23688	5C88	N 1	HVPOS	Numero de colunas para PRINT.
23689	5C89	N 1	S POSN	Numero de linhas para PRINT.
23690	5C8A	N 2	HVPOSL	Numero de colunas e linhas para PRINT nas linhas inferiores.
23692	5C8C	S 1	SCRINC	Contador de SCROLL (1).
23693	5C8D	S 1	ATCLRP	Atributos permanentes (56).
23694	5C8E	S 1	MASKCLRP	Atributos transparentes (0).
23695	5C8F	S 1	ATCLRT	Atributos provisórios.
23696	5C90	S 1	MASKCLRT	Atributos transparentes provisórios.
23697	5C91	S 1	SFLAG4	FLAGS do sistema.
23698	5C92	S 30	MEMSPCAL	Area de memória do calculador.
23728	5CB0	S 2	NMIVCT	Não usado no TK90X.
23730	5CB2	S 2	RAMTOP	Endereço do ultimo byte da área BASIC.
23732	5CB4	S 2	MEMAVLB	Endereço do final da RAM fisica.

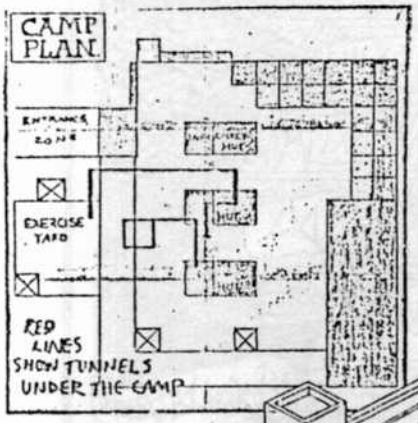
• Na coluna TIPO, o "S" indica que a variável pode ser modificada por POKE e "N" indica que um POKE pode gerar "crash", o número indica a quantidade de BYTES da variável.

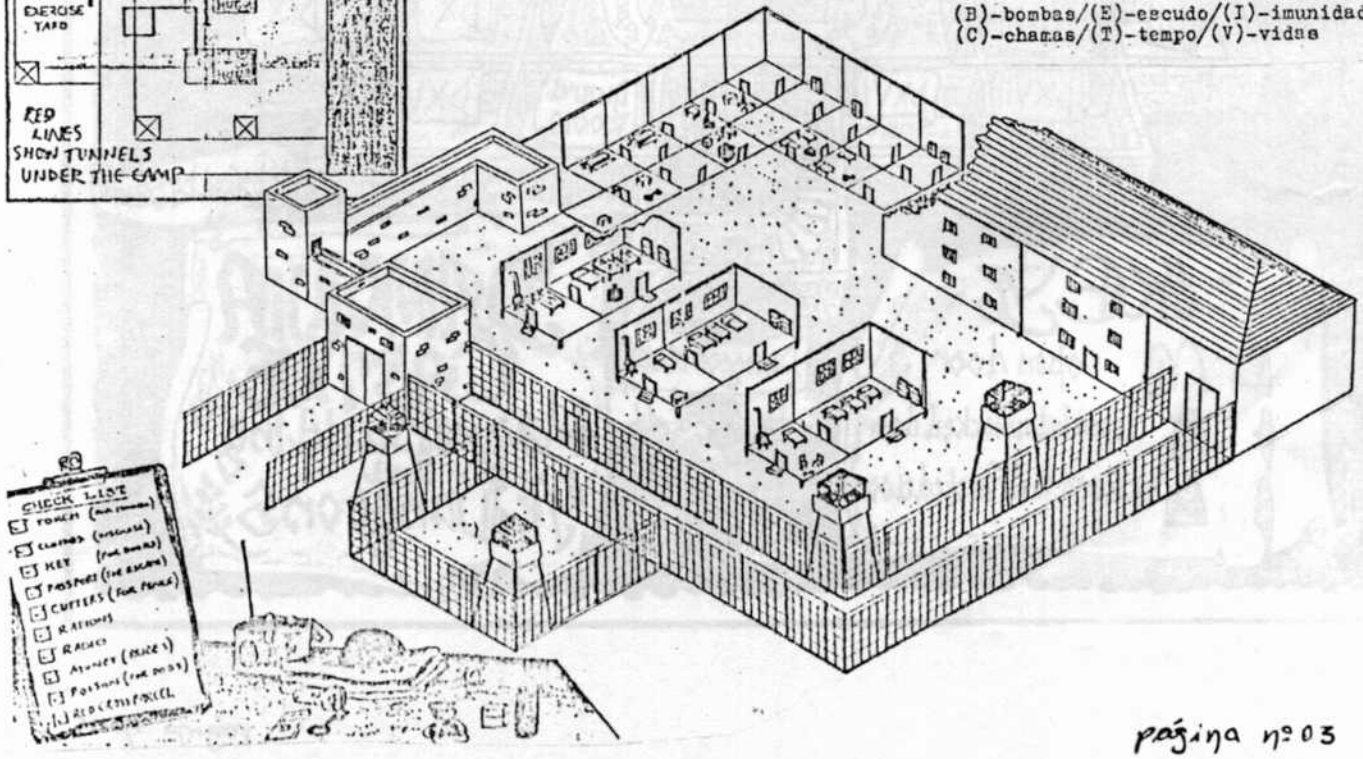
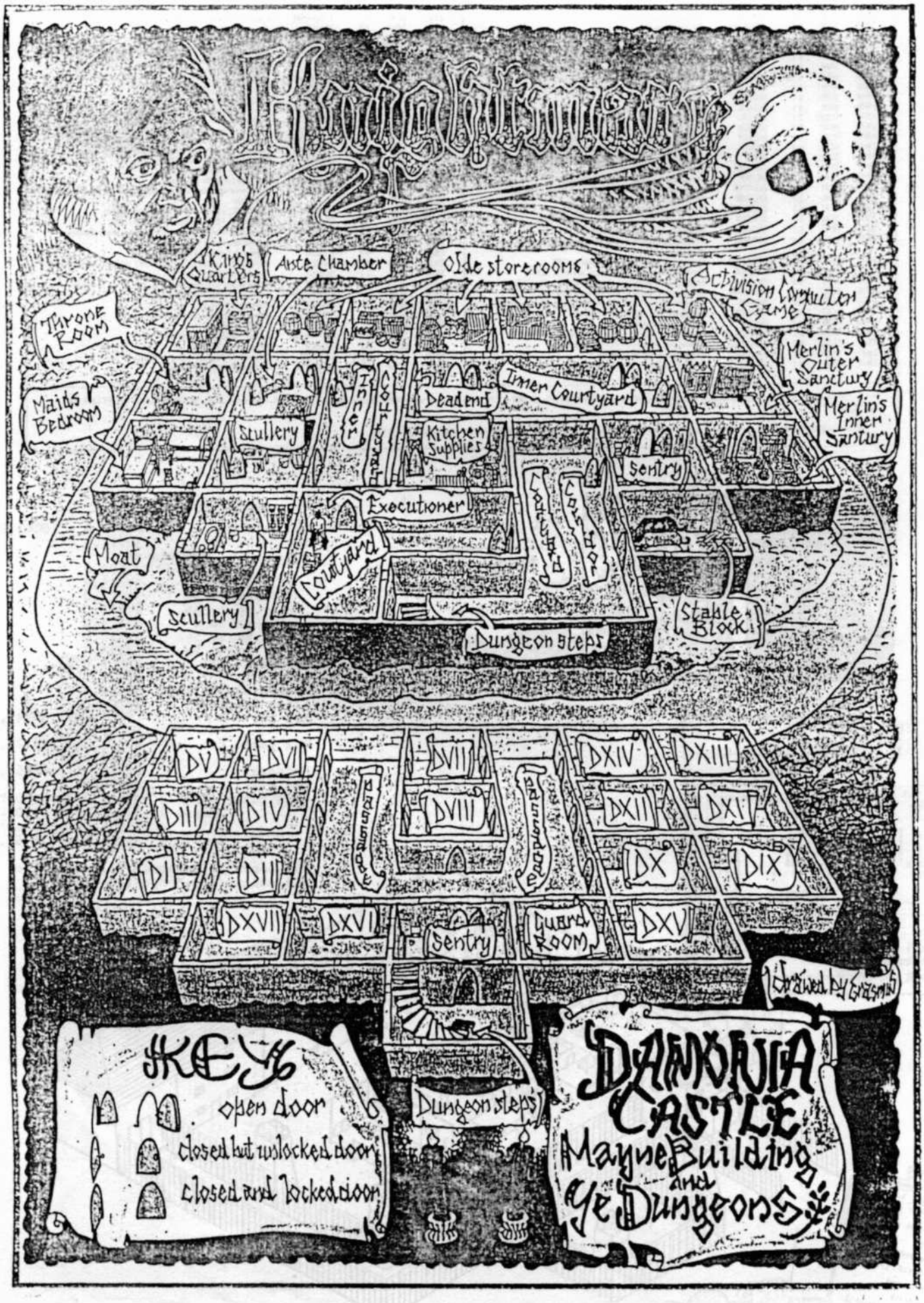
• Na coluna DESCRIÇÃO, os números entre parênteses indicam o valor inicial da variável ao ligar o micro.

SESSÃO DE POKEs

WEC Le Mans	26085,0 : 26087,0(T)
Thunderblade	36517,0 (V)
Double Dragon - vidas:	
parte 1	37693,0
parte 2	37815,0
parte 3a	37813,0
parte 3b	37794,0
parte 4	37824,0
parte 5a	37818,0
parte 5b	37979,0
Cybernoid II	26896,0(I)
R-Type	37374,0(V)
Return of the Jedi	52140,0(V)
Alien Syndrome	47503,0(V)
Rex parte 1	40057,0(V):38745,0(B): 39396,0(E)
Rex parte 2	40303,0(V):38721,0(B): 39170,0(E)
Draconus	64215,0(V):62866,0(C)
Mad Mix	40296,0(V)
Vindicator parte 1	33448,0:34064,0(V)
parte 2	34139,0:34203,0(V): 38631,0(Foguetes)
parte 3	35055,0(T):34364,0(V)

(B)-bombas/(E)-escudo/(I)-imunidade
(C)-chamas/(T)-tempo/(V)-vidas





MARCELO MARTINS DO CARMO
Rua Itanhaém n.o 40 - Jardim Russi
CEP 12010 — TAUBATÉ — SP